

# POS Abschlussprojekt - 3AIT - SoSe2024

---

**Version:** 2024-05-29\_1233

Ab dem 2024-05-29 starten die Abschlussprojekte. In Teams von 2 bis max. 3 Personen kann an einem Projekt gearbeitet werden.

- ⇒ Es gibt zwei Möglichkeiten:
  - **Freestyle**
    - "Numerus Clausus" - Schüler die mindestens auf einem "befriedigend" stehen, können ihre Note festigen oder verbessern in dem Sie an einem Projekt ihrer Wahl gemeinsam arbeiten - siehe Details.
  - **Geführt & geprüft**
    - Alle Schüler, die im WinterSemester bzw. aktuell am unteren Rande der Notenskala stehen ("genügend" bzw. "nicht genügend") sollten hier mitmachen. Wir werden gemeinsam an einem Projekt, das mehrere Teile umfasst arbeiten - siehe Details.

## Freestyle

---

Sie suchen sich ein Team und arbeiten an Ihrem Projekt.

- Rahmenbedingungen:
  - Teamgrößen: 2 bis max. 3 Personen
  - **Teilnehmer:**
    - Sommer Tobias
    - Hochleitner Florian
    - Maksić Nikola
    - Papić Marsel
    - Rath André
    - Schaar Nikita
    - Schüller Alexander
    - Wieser-Hulsz Amadeo-Sathya
    - Winter Marvin
    - Ziegerhofer Mario
    - Zorn Michael
    - Zugaj Moritz
  - JEDE Person MUSS Code beitragen.
    - Es gibt KEINE hauptsächlichen "Grafikdesigner" und auch keine hauptsächlichen "Leveldesigner"
  - JEDE Person MUSS zumindest ein Überblickswissen haben was sich wo im Code befindet und welche Aufgaben es hat.
  - Wenn Sie an einem existierendem Projekt arbeiten, machen Sie sich Notizen über den Stand des Projekts zum Start, damit man die Änderungen nachvollziehen kann.
  - Führen Sie ein LOG-Buch - indem Sie für JEDE Person notieren was diese gemacht hat. Am besten dokumentiert das jeder für sich selbst. Diese Einträge sollten mit dem Gesamt-Plan im Einklang sein.
- Thema: komplett frei

- Bewertung:
  - Zusammenarbeit
  - Code Contribution
  - Designprinzipien
  - Designpatterns
  - Tests (JUnit)

## Geführt & geprüft

---

In diesem Projekt wird ein Rate-Spiel entwickelt - es handelt sich dabei um WORDLE.

Sie haben die Möglichkeit Ihre Note zu festigen oder zu verbessern.

Wie Wordle funktioniert und welche (Rand)-Bedingungen gelten müssen, können Sie unter folgendem Link herausfinden:

- Wordle English: <https://www.wordle.name/>
- Wordle Deutsch: <https://www.wordle.name/de/>

## Grober Arbeitsplan:

### 1. Finden von 2-er-Teams

- 1. ⇒ soll eine Person übrig bleiben - gibt es ein 3-er Team

### 2. Teilnehmer-Liste:

Beichtbuchner Christian  
Erdkönig Fabian  
Gierer Janik  
Iszovits David  
Katholnigg Sebastian  
Leitner Benjamin  
Luschenz Marvin  
Maierhofer Felix  
Marcher Marvin  
Pirkmann Manuel  
Zeismann Tobias

### 2. Wordle Gameplay herausfinden

- Erstellen Sie ein kurzes Dokument, welches die Regeln und Randbedingungen nur des Spiels beschreiben.
- Beschränkung für den Anfang:
  - Wortliste der Länge 1 (zum Entwickeln und Testen)
  - **Genau** 5 (in Worten fünf) Buchstaben für ein zu ratendes Wort.
  - **max.** 6 mögliche Rateversuche
- Zur Darstellung des Feedbacks gilt es DREI mögliche Zustände für einen Buchstaben mitzuführen und zurückzugeben.
  - **TOTAL MATCH** - Position UND Buchstabe passen

- **CHAR CONTAINED** - Buchstabe in im Wort beinhaltet
- **CHAR NOT CONTAINED** - Buchstabe NICHT im Wort enthalten.

### 3. Wordle-Game-CORE implementieren UND Testen

- Implementierung der CORE-Funktionalität sodass die EINFACHSTE ART von WORDLE gespielt werden kann.
- Funktion MUSS über **JUnit**-Tests getestet werden.
- Für den Anfang mit einem "fixen Wort" mit "fixer Länge".
- Schreiben Sie eine Demo für die Console.

### 4. Wordle-Game GUI

Details TBD

### 5. Wordle-Admin-GUI

Details TBD

### 6. DB-Connectivity

Details TBD

### 7. Integration

Details TBD